

NATHAN NEVER



GIOCHI DI GUERRA

EWScan

L'EWScan è un gruppo di appassionati di letteratura e fumetti che tenta di diffondere questo fantastico mondo governato dalla fantasia.

Per un utilizzo corretto e consapevole dei nostri lavori precisiamo che:

- 1 - Utilizzare il materiale da noi fornito come anteprima consente di valutare se l'opera è meritevole di essere acquistata;
- 2 - Utilizzare i nostri lavori come copia digitale permette di proteggere le opere già in vostro possesso;
- 3 - Utilizzare i nostri archivi per leggere materiale oramai scomparso da tempo dalle librerie e fumetterie è utile per conoscere storie altrimenti irrecuperabili;
- 4 - Utilizzi diversi da quelli sopraelencati danneggiano autori, editori e conseguentemente il pubblico a cui tali opere sono destinate.

Ricordiamo con forza che il piacere di possedere e leggere l'opera cartacea è differente e molto maggiore di quello procurato dalle immagini su uno schermo.

Un prodotto di qualità deve essere acquistato.

Pensiamo sia importante sottolineare che gli appartenenti alla crew non beneficiano di alcun vantaggio economico nello svolgere questa attività.

La crew EWScan

NATHAN NEVER

GIOCHI DI GUERRA

**ALLEGATO A
NATHAN NEVER N. 19
DICEMBRE 1992**

GIOCHI DI GUERRA

Ideazione:

MEDDA, SERRA & VIGNA

Soggetto e sceneggiatura:

ANTONIO SERRA

Disegni:

ROBERTO DE ANGELIS

Lettering:

VALDA DALMIGLIO

Copertina:

CLAUDIO CASTELLINI

SOMMARIO

Cari amici, pag. 2

City News, pag. 4

Giochi di guerra, pag. 5

Il mondo di

Nathan Never, pag. 19

NATHAN NEVER

è un albo di

SERGIO BONELLI EDITORE

Direttore generale:

DECIO CANZIO

Coordinamento:

MARIA BAITELLI

Art director:

LUIGI CORTEGGI

Registrazione Tribunale di
Milano n. 292 del 11-4-1991.

Iscrizione al registro
nazionale della stampa n. 27,
vol. 1, foglio 209.

Spedizione in abbonamento
postale, Gruppo III/70.

Sergio Bonelli Editore S.p.A.
via Buonarroti 38, Milano -
Tel. (02) 48014908.

Direttore responsabile:
Decio Canzio.

Stampa: Rotolito Lombarda,
via Brescia 53, Cernusco
sul Naviglio (MI).

Distribuzione: A&G Marco,
via Fortezza 27, Milano.
Printed in Italy.



© SERGIO BONELLI EDITORE 1992

Cari amici,

eccoci al secondo Natale che passiamo insieme a Nathan Never, e, come l'anno scorso, ci è sembrato giusto festeggiarlo con un regalo (questo albetto che avete tra le mani). Ma se un anno fa a spingerci erano state le vostre lettere, che ci chiedevano insistentemente una ristampa del mitico (come lo chiamaste allora) "Numero Zero", questa volta i motivi del dono sono del tutto diversi. "Giochi di guerra" vuol premiare la vostra fedeltà. Dal momento della sua uscita in edicola, nel giugno 1991, Nathan Never ha avuto riconoscimenti continui e costanti, che ci hanno ricompensato di due anni di accurata preparazione editoriale e creativa. Nel corso di più di un anno e mezzo di vita il nostro eroe è stato protagonista di manifestazioni, mostre, incontri. In tutte queste occasioni ho potuto constatare personalmente (o attraverso la presenza dei miei collaboratori) la passione di voi lettori per questa nuova "creatura" della nostra scuderia. Saranno state le precise ambientazioni futuribili realizzate dai nostri disegnatori, le storie ricche di azione ma anche di approfondimento psicologico o, forse, il giusto equilibrio tra questi e i vari altri elementi della serie, ma in ogni caso Nathan è stato ed è tuttora un successo, in un momento editoriale che non è poi così positivo come sostengono i male informati. Un successo importante, un successo nostro come Casa editrice, mio personale come editore e appassionato di fumetti, e una nuova, entusiasmante scoperta per voi, che avete, in qualche modo, trovato un altro compagno, un altro "alter ego" con il quale vivere mille avventure. Ecco quindi spiegato il perché di questo regalo. Ma che cosa ci riserva il futuro di Nathan Never? Beh, storie sempre più complesse e avvincenti, ma anche brillanti e dinamiche. Una visione a 360 gradi del mondo in cui vive l'Agente Speciale Alfa. E molte altre iniziative speciali. Quali? Ora è un po' presto per annunciarvele, ma sappiate che stiamo lavorando con impegno per darvi dei prodotti sempre all'altezza delle vostre precise e circostanziate richieste. Non perdetevi di vista le pagine della rubrica "Alfa-com" e, per il momento, godetevi questo albo inedito. Buona lettura, Sergio Bonelli.



**NATHAN
NEVER**

GIOCHI DI GUERRA



BUONGIORNO, SIGNORE E SIGNORI, QUI E' ADAM CROSBY CHE VI PARLA DAI MICROFONI DELLA MPC TV. CI TROVIAMO NEL CENTRO ADDESTRATIVO DELLA POLIZIA METROPOLITANA, AL QUINTO LIVELLO, DOVE INDUSTRIALI E ALTE CARICHE DELL'AMMINISTRAZIONE CITTADINA STANNO PER ASSISTERE AL COLLAUDO DI UN NUOVO TIPO DI ARMATURA CHE LE FORZE DELL'ORDINE ADOTTERANNO NEI PROSSIMI MESI...

GIOCHI DI GUERRA

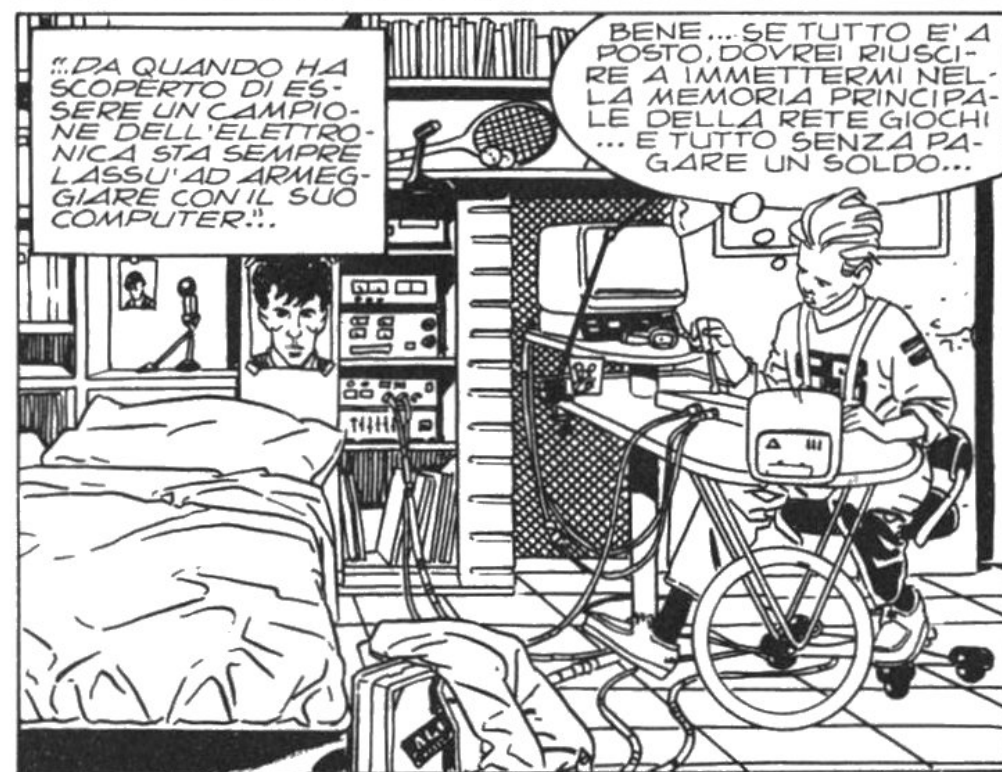
DI SERRA - DE ANGELIS

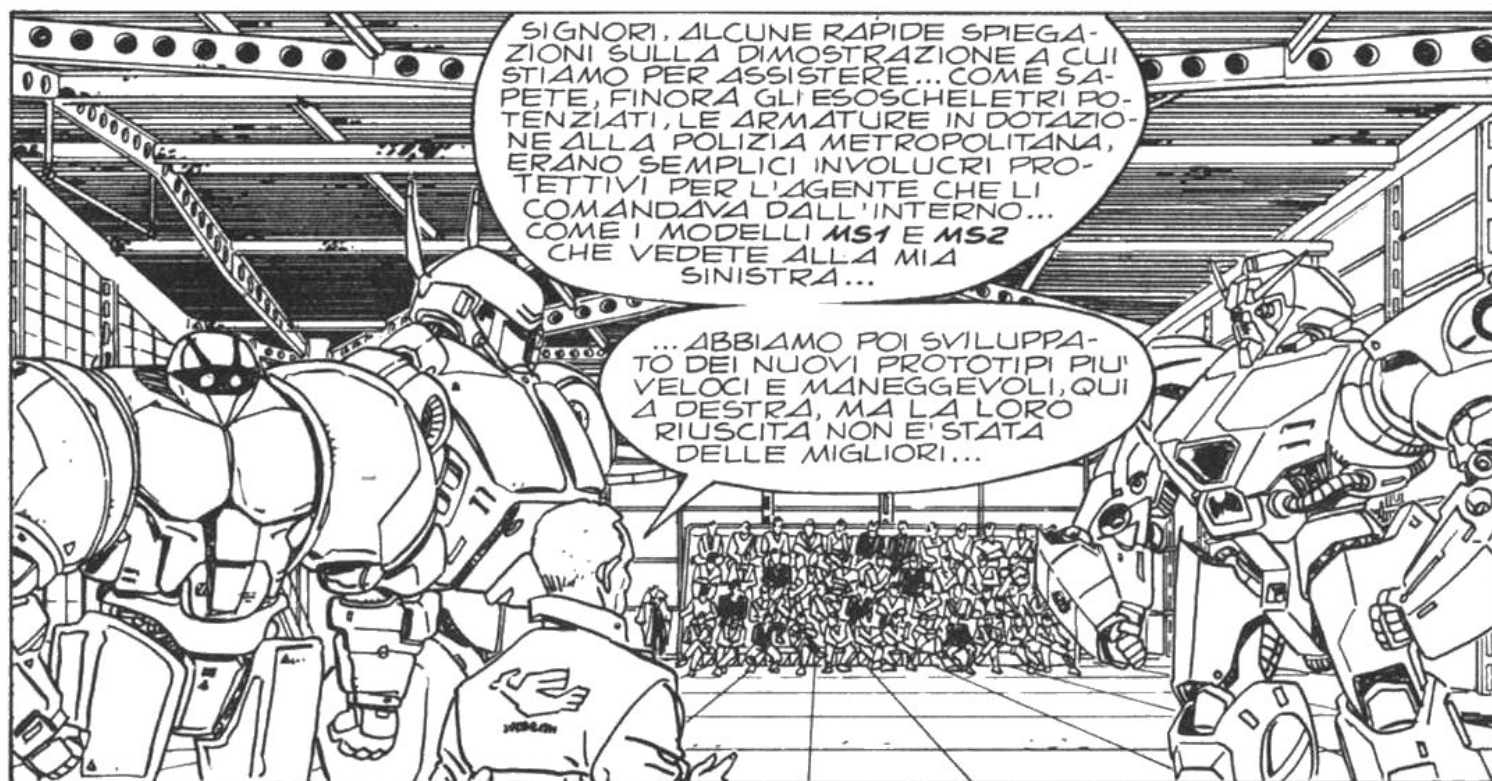
...E' SOLO DI IERI, LO RICORDIAMO, LA NOTIZIA DEL FURTO DI ARMI E APPARECCHIATURE TECNOLOGICHE PRESSO I LABORATORI DELLA CONNERY AMALGAMATED, IN CUI I LADRI HANNO USATO ESOSCHELETRI POTENZIATI SIMILI A QUELLI IN DOTAZIONE ALLA POLIZIA, COINVOLGENDO NELL'AZIONE ANCHE DIVERSI CIVILI...

...LA CRIMINALITA' USA MEZZI SEMPRE PIU' SOFISTICATI, E LA POLIZIA E L'AMMINISTRAZIONE CITTADINA SONO INTENZIONATI A REAGIRE CON FERMEZZA A QUESTO ATTACCO!

...ERANO LE PAROLE DEL SINDACO, CHE ABBIAMO ASCOLTATO IN DIRETTA PRIMA DELL'ULTIMO STACCO PUBBLICITARIO... ECCO ORA ARRIVARE, SCORTATO DA DUE AGENTI PRIVATI, JONATHAN LAMBS, PROPRIETARIO E DIRETTORE GENERALE DELLA LUX, CHE COSTRUISCE GLI ESOSCHELETRI... CERCHIAMO DI OTTENERE UNA DICHIARAZIONE...







SIGNORI, ALCUNE RAPIDE SPIEGAZIONI SULLA DIMOSTRAZIONE A CUI STIAMO PER ASSISTERE... COME SAPETE, FINORA GLI ESOSCHELETRI POTENZIATI, LE ARMATURE IN DOTAZIONE ALLA POLIZIA METROPOLITANA, ERANO SEMPLICI INVOLUCRI PROTETTIVI PER L'AGENTE CHE LI COMANDAVA DALL'INTERNO... COME I MODELLI **MS1** E **MS2** CHE VEDETE ALLA MIA SINISTRA...

... ABBIAMO POI SVILUPPATO DEI NUOVI PROTOTIPI PIU' VELOCI E MANEGGEVOLI, QUI A DESTRA, MA LA LORO RIUSCITA NON E' STATA DELLE MIGLIORI...



... SI E' COSI' PENSATO DI MODIFICARE IL CONCETTO STESSO DI ARMATURA MOBILE... IL NUOVO ESOSCHELETRO **MSX** CHE QUI VEDETE E' DOTATO DI UNA MEMORIA E DI UNA PROPRIA CAPACITA' DI "RAGIONAMENTO"...

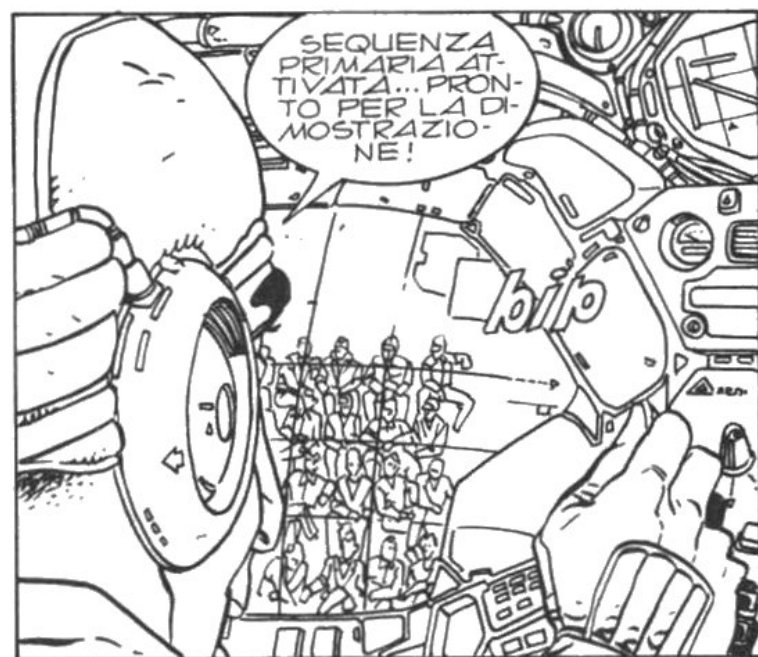


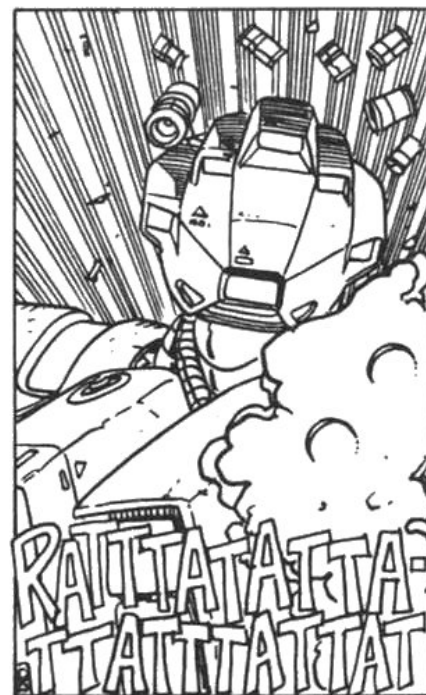
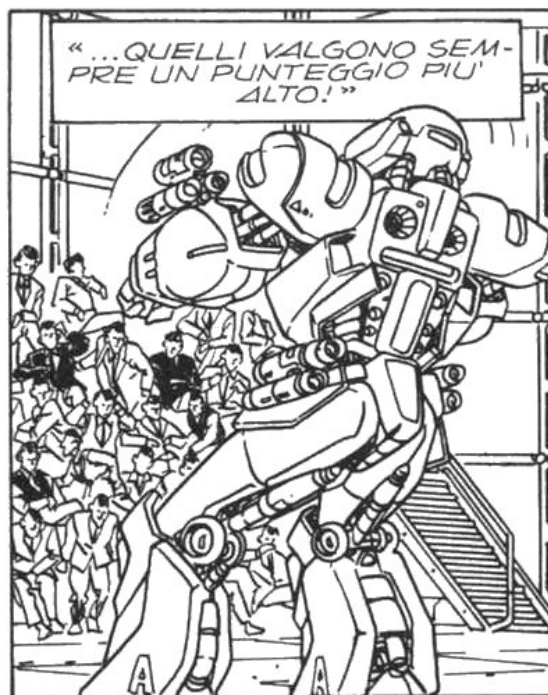
... DECINE DI SCHEMI DI COMBATTIMENTO SONO MEMORIZZATI IN UN COMPUTER CENTRALE A CUI L'ARMATURA PUO', IN CASO DI EMERGENZA, ATTINGERE PER INTERPRETARE, DA SOLA E SENZA L'AUTO DEL PILOTA, LA SITUAZIONE IN CUI SI TROVA...

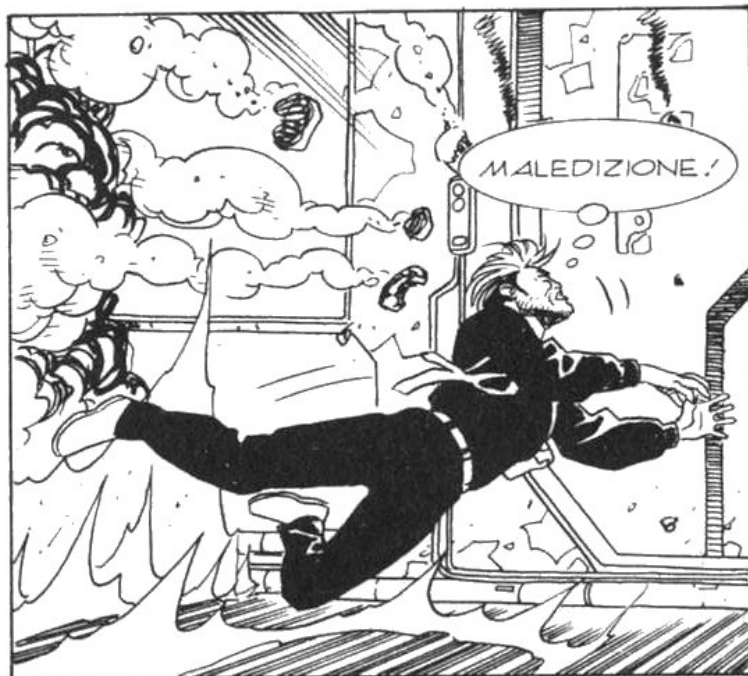
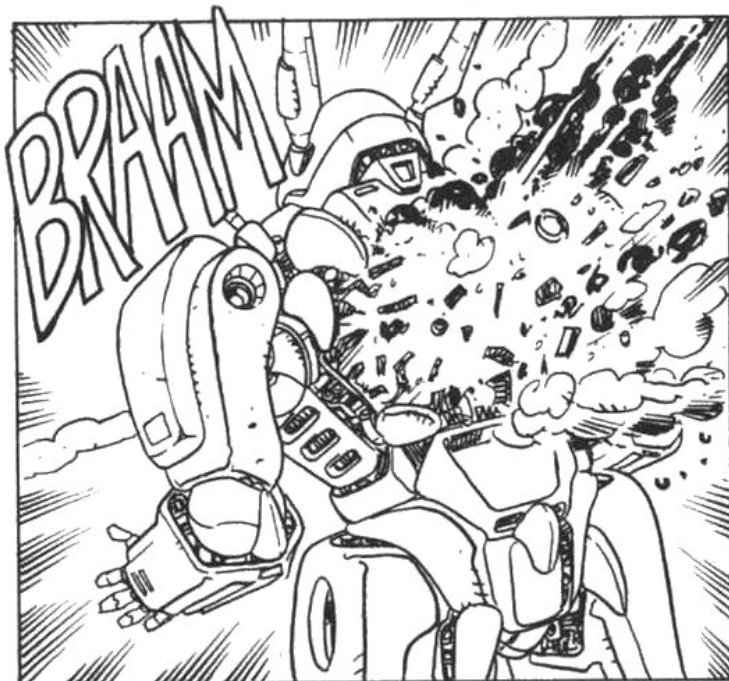


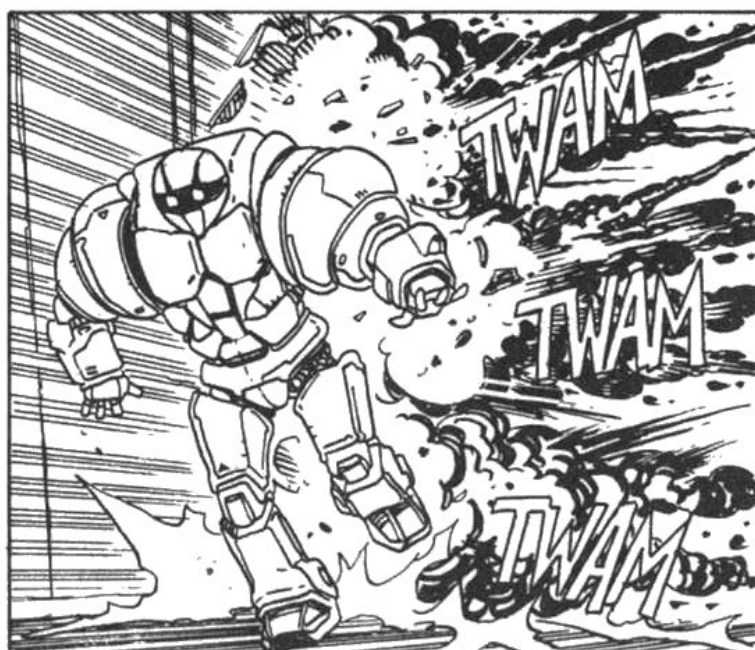
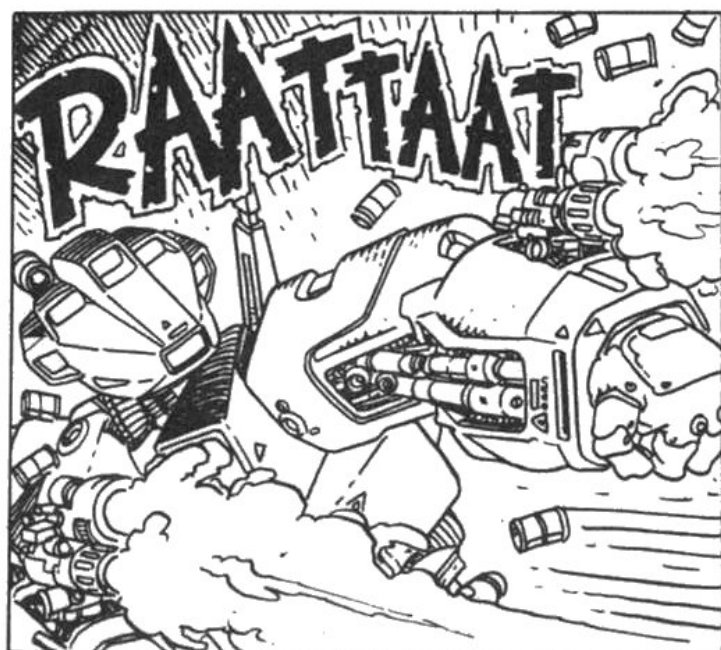
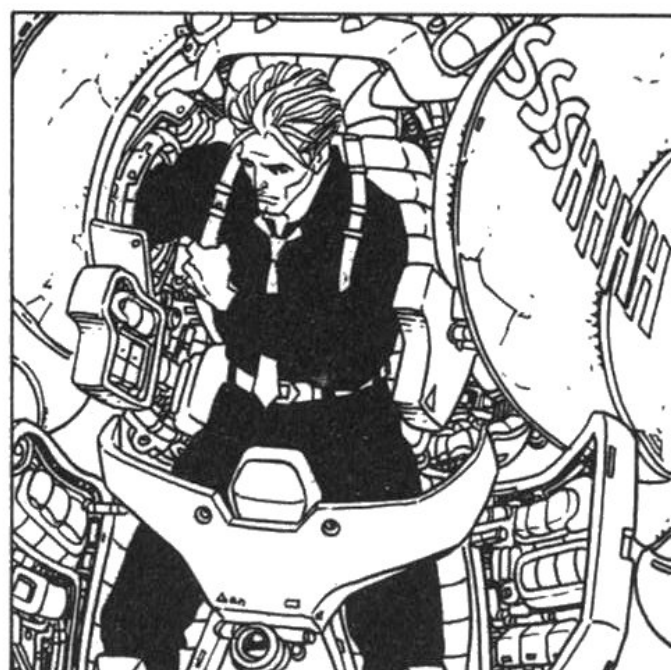
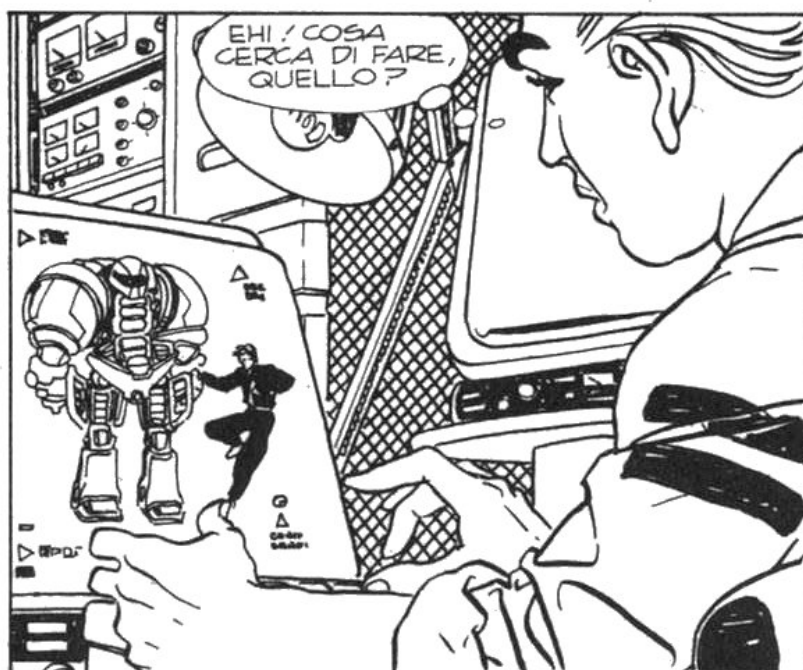
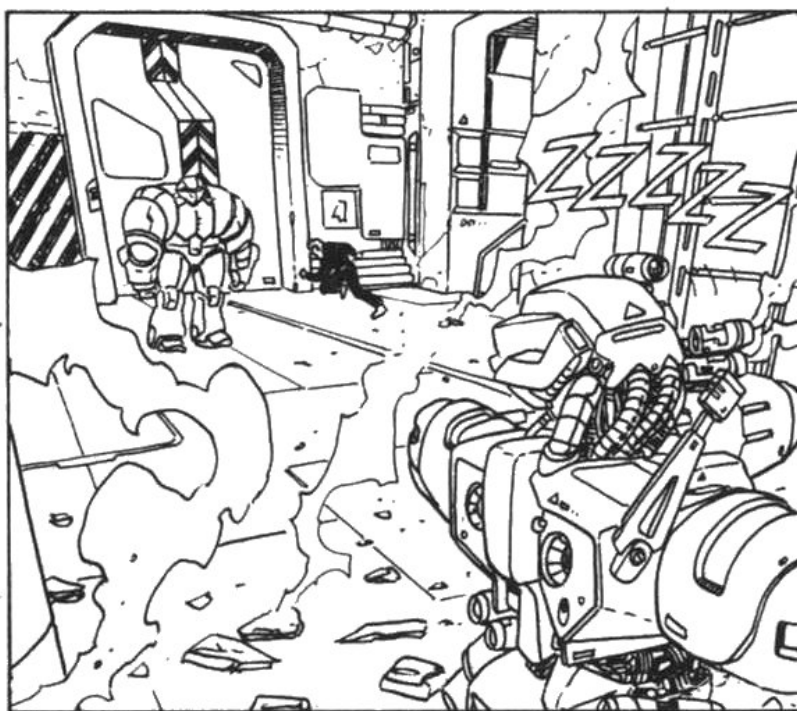
... OGNI POSSIBILE VARIANTE, DETTATA DALL'ESPERIENZA DEI CRIMINI AVVENUTI IN PRECEDENZA, E' PREVISTA ALL'INTERNO DEL COMPUTER... LE NUOVE ARMATURE SARANNO INVINCIBILI!

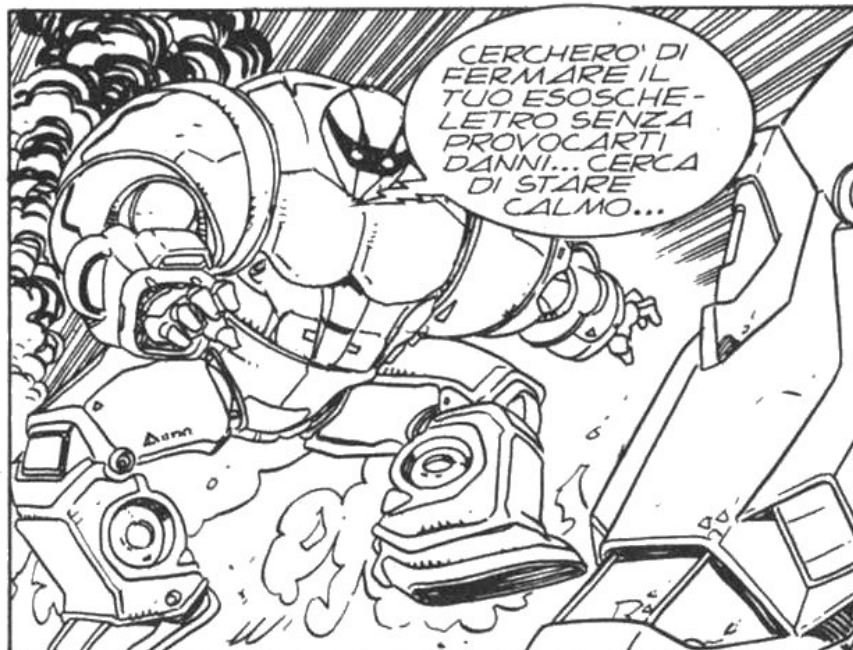
EH, NATHAN...

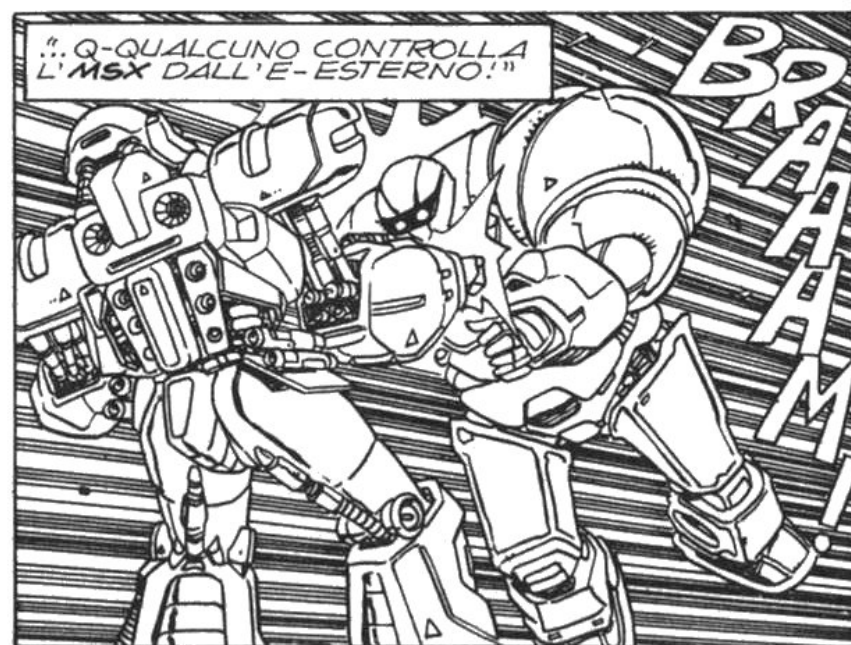
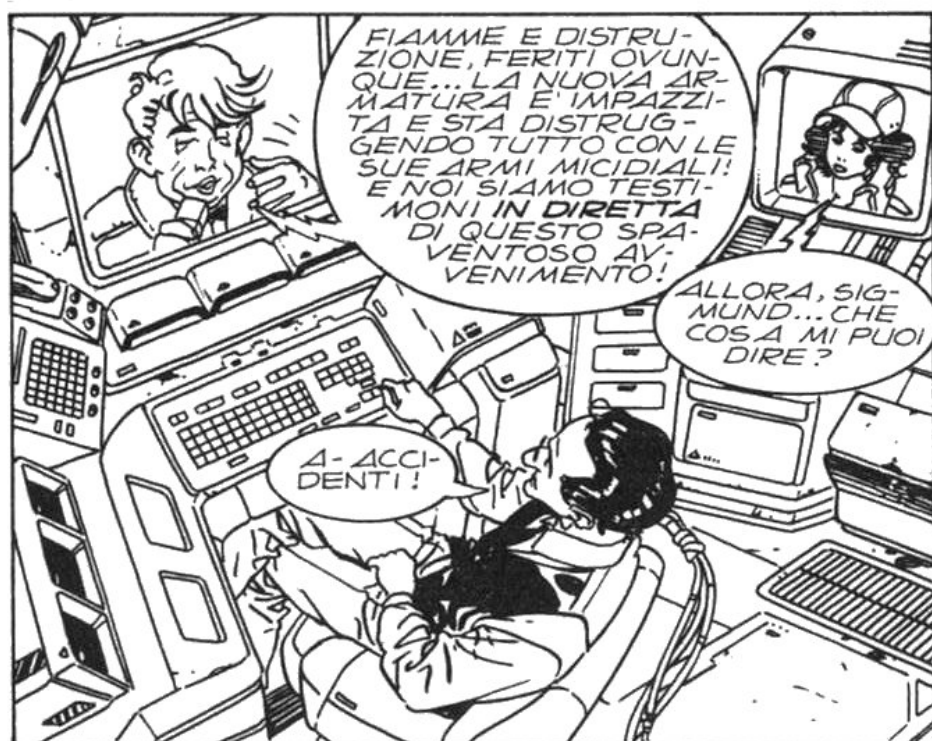


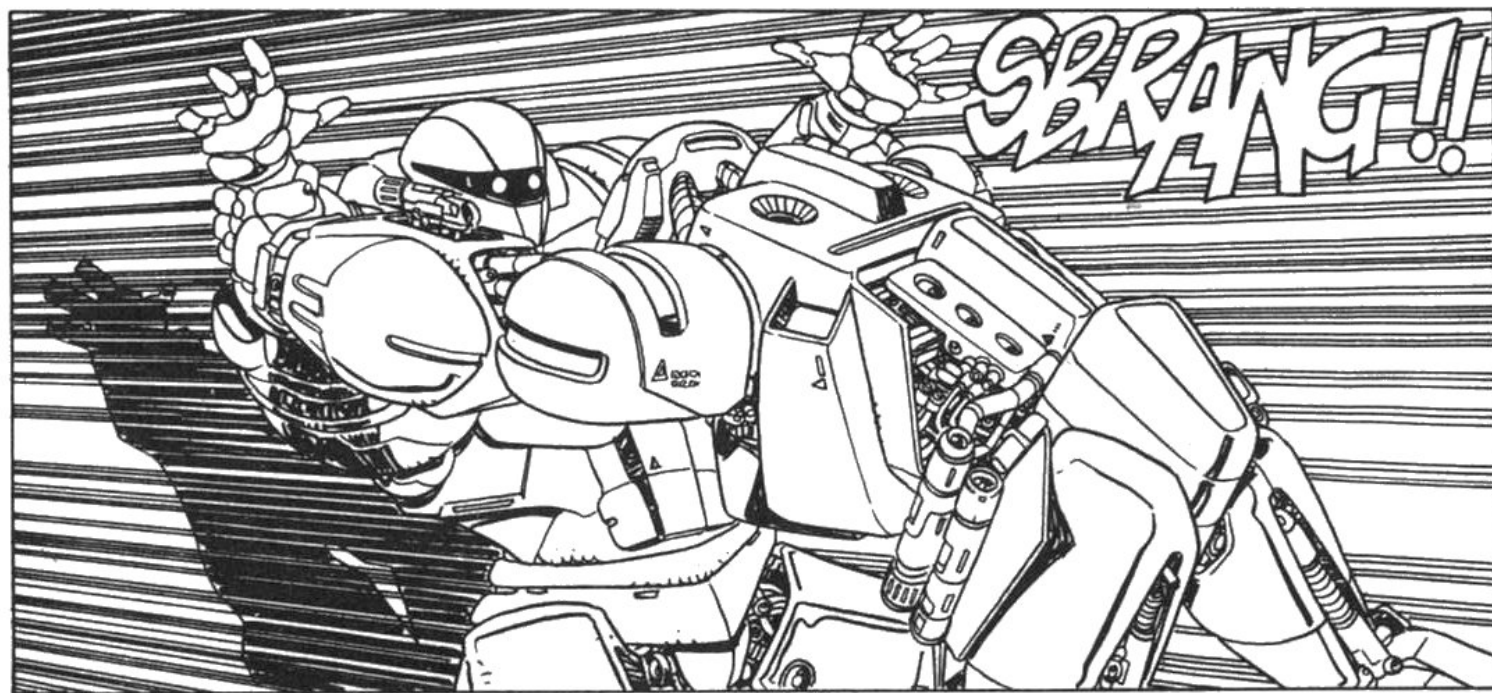




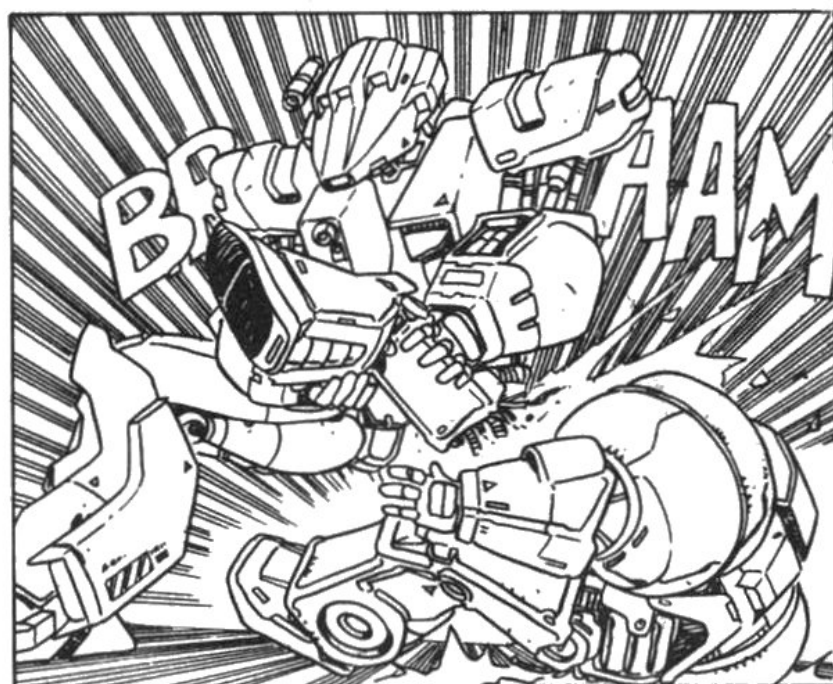


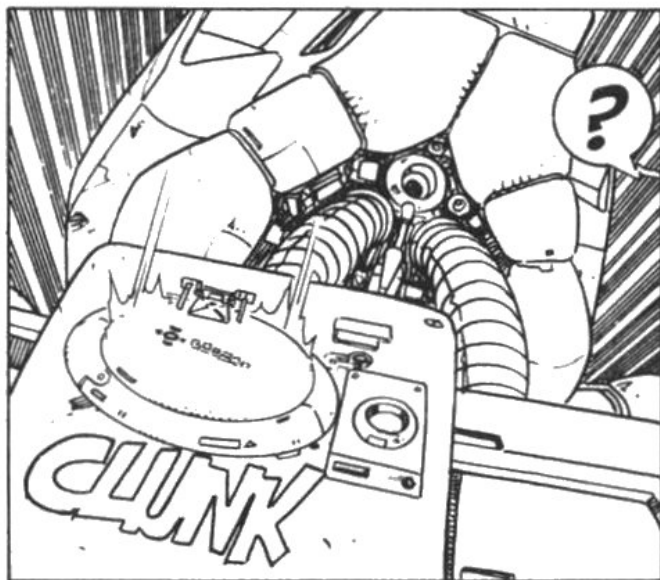












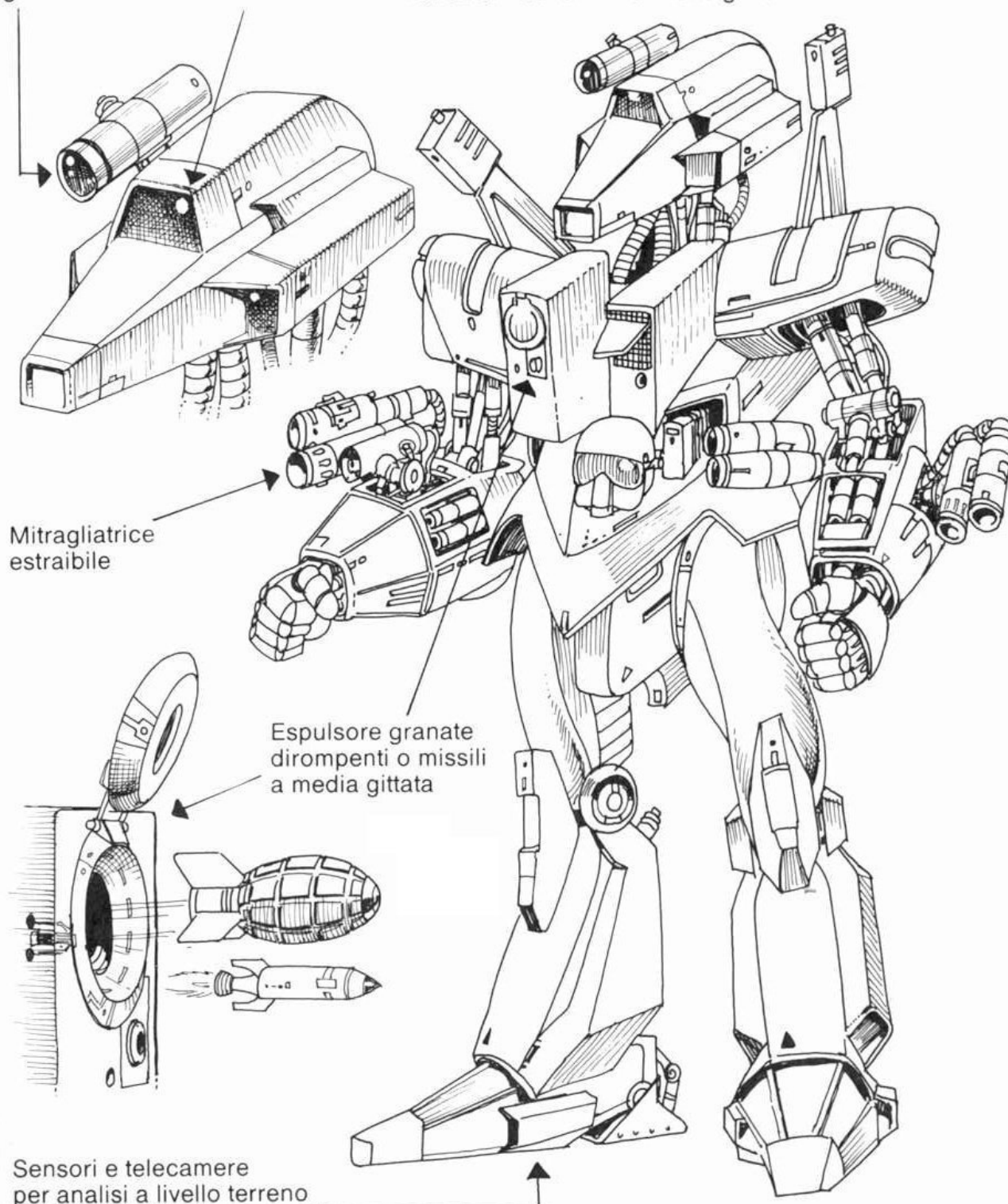
IL MONDO DI **NATHAN NEVER**

ARMATURA MOBILE MSX

È stata ideata per poter agire anche se il suo pilota fosse ferito o in qualunque modo impossibilitato a muoversi. Le armature MSX possono infatti collegarsi a una banca dati centrale in grado di fornire istruzioni sul crimine in svolgimento

Telecamera girevole

Sensore multivisione



Mitragliatrice estraibile

Espulsore granate dirompenti o missili a media gittata

Sensori e telecamere per analisi a livello terreno

**L'AVVENTURA DEL FUTURO
IL FUTURO DELL'AVVENTURA!**

NATHAN NEVER



SERGIO BONELLI EDITORE